

**AKTIVITAS *EVENT MARKETING* PADA CINÉPOLIS
CINEMAS INDONESIA (PT CINEMAXX GLOBAL PASIFIK)**



LAPORAN CAREER ACCELERATION PROGRAM

Grisella Vevilia Lauren

00000067986

**PROGRAM STUDI ILMU KOMUNIKASI
FAKULTAS ILMU KOMUNIKASI
UNIVERSITAS MULTIMEDIA NUSANTARA
TANGERANG**

2025

**AKTIVITAS *EVENT MARKETING* PADA CINÉPOLIS
CINEMAS INDONESIA (PT CINEMAXX GLOBAL PASIFIK)**



LAPORAN CAREER ACCELERATION PROGRAM

Diajukan sebagai Salah Satu Syarat untuk Memperoleh

Gelar Sarjana Ilmu Komunikasi (S.IKom)

Grisella Vevilia Lauren

00000067986

**PROGRAM STUDI ILMU KOMUNIKASI
FAKULTAS ILMU KOMUNIKASI
UNIVERSITAS MULTIMEDIA NUSANTARA**

TANGERANG

2025

HALAMAN PERNYATAAN TIDAK PLAGIAT

Saya yang bertanda tangan di bawah ini:

Nama : Grisella Vevilia Lauren

Nomor Induk Mahasiswa : 00000067986

Program Studi : Ilmu Komunikasi

menyatakan dengan sesungguhnya bahwa Laporan saya yang berjudul:

**AKTIVITAS *EVENT MARKETING* PADA CINÉPOLIS CINEMAS
INDONESIA (PT CINEMAXX GLOBAL PASIFIK)**

merupakan hasil karya saya sendiri, bukan merupakan hasil plagiat, dan tidak pula dituliskan oleh orang lain. Semua sumber, baik yang dikutip maupun dirujuk, telah saya cantumkan dan nyatakan dengan benar pada bagian daftar pustaka.

Jika di kemudian hari terbukti ditemukan penyimpangan dan penyalahgunaan dalam pelaksanaan maupun dalam penulisan laporan, saya bersedia menerima konsekuensi untuk dinyatakan **TIDAK LULUS**. Saya juga bersedia menanggung segala konsekuensi hukum yang berkaitan dengan tindak plagiarisme ini sebagai kesalahan saya pribadi dan bukan tanggung jawab Universitas Multimedia Nusantara.

Tangerang, 16 November 2026



A handwritten signature in black ink, consisting of stylized letters and a flourish.

Grisella Vevilia Lauren

HALAMAN PENGESAHAN

Laporan Magang Dengan Judul

AKTIVITAS *EVENT MARKETING* PADA CINÉPOLIS CINEMAS INDONESIA (PT CINEMAXX GLOBAL PASIFIK)

Oleh

Nama : Grisella Vevilia Lauren
NIM : 00000067986
Program Studi : Ilmu Komunikasi
Fakultas : Ilmu Komunikasi

Telah diujikan pada hari Rabu, 3 Desember 2025

Pukul 11.00 s.d 12.00 dan dinyatakan

LULUS

Dengan susunan penguji sebagai berikut.

Ketua Sidang



Agus Kustiwa, S.Sos, M.Si.

NIDN 0318118203

Penguji



Theresia Lavietha Vivrie Lolita,

S.I.Kom., M.I.Kom.

NIDN 0327019001

Pembimbing



Agus Kustiwa, S.Sos, M.Si.

NIDN 0318118203

Ketua Program Studi Ilmu Komunikasi



Digitally signed by Cendera
Rizky Anugrah Bangun
Date: 2025.12.03 12:43:21
+07'00'

Cendera Rizky Anugrah Bangun, M.Si.

NIDN 0304078404

HALAMAN PERNYATAAN PENGGUNAAN BANTUAN KECERDASAN ARTIFISIAL (AI)

Saya yang bertanda tangan di bawah ini:

Nama Lengkap : Grisella Vevilia Lauren
NIM : 00000067986
Program Studi : Ilmu Komunikasi
Judul Laporan : AKTIVITAS *EVENT MARKETING* PADA
CINÉPOLIS CINEMAS INDONESIA (PT CINEMAXX GLOBAL
PASIFIK)

Dengan ini saya menyatakan secara jujur menggunakan bantuan Kecerdasan Artifisial (AI) dalam pengerjaan Tugas/Laporan/Project/Tugas Akhir*(pilih salah satu) sebagai berikut (beri tanda centang yang sesuai):

- ☐ Menggunakan AI sebagaimana diizinkan untuk membantu dalam menghasilkan ide-ide utama saja
- ☐ Menggunakan AI sebagaimana diizinkan untuk membantu menghasilkan teks pertama saja
- ☒ Menggunakan AI untuk menyempurnakan sintaksis dan tata bahasa untuk pengumpulan tugas
- ☐ Karena tidak diizinkan: Tidak menggunakan bantuan AI dengan cara apa pun dalam pembuatan tugas

Saya juga menyatakan bahwa:

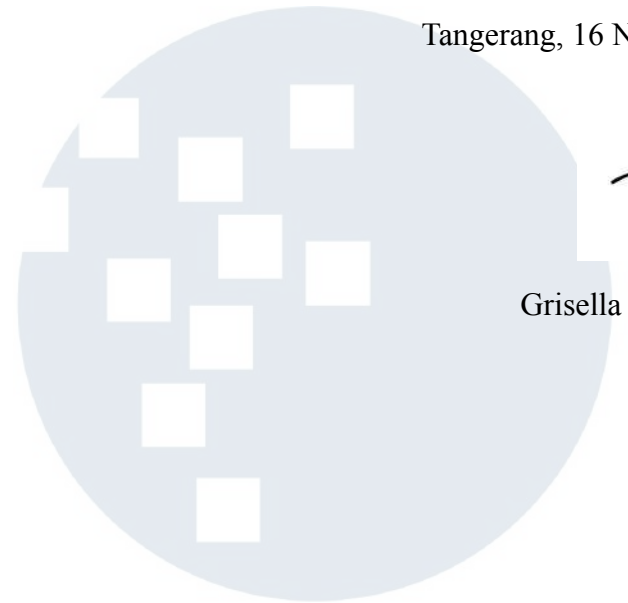
- (1) Menyerahkan secara lengkap dan jujur penggunaan perangkat AI yang diperlukan dalam tugas melalui Formulir Penggunaan Perangkat Kecerdasan Artifisial (AI)

- (2) Mengakui telah menggunakan bantuan AI dalam tugas saya baik dalam bentuk kata, paraphrase, penyertaan ide atau fakta penting yang disarankan oleh AI dan saya telah menyantumkan dalam sitasi serta referensi
- (3) Terlepas dari pernyataan di atas, tugas ini sepenuhnya merupakan karya saya sendiri

Tangerang, 16 November 2025



Grisella Vevilia Lauren



UMN
UNIVERSITAS
MULTIMEDIA
NUSANTARA

HALAMAN PERNYATAAN KEABSAHAN PERUSAHAAN

Nama : Grisella Vevilia Lauren
NIM : 00000067986.
Program Studi : Ilmu Komunikasi
Fakultas : Ilmu Komunikasi

menyatakan bahwa saya melaksanakan kegiatan di:

Nama Perusahaan/Organisasi : PT Cinemaxx Global Pasifik
Alamat : Gedung Matahari, Lippo Karawaci
Email Perusahaan/Organisasi : ta@cinapolis.co.id

1. Perusahaan/Organisasi tempat saya melakukan kegiatan dapat di validasi keberadaannya.
2. Jika dikemudian hari, terbukti ditemukan kecurangan/penyimpangan data yang tidak valid di perusahaan/organisasi tempat saya melakukan kegiatan, maka:
 - a. Saya bersedia menerima konsekuensi dinyatakan TIDAK LULUS untuk mata kuliah yang telah saya tempuh.
 - b. Saya bersedia menerima semua sanksi yang berlaku sebagaimana ditetapkan dalam peraturan yang berlaku di Universitas Multimedia Nusantara.

Pernyataan ini saya buat dengan sebenar-benarnya dan digunakan sebagaimana mestinya.

Tangerang, 17 November 2025

Mengetahui


cinépolis
(Hendy Purwanto Budana)

Menyatakan


(Grisella Vevilia Lauren)

HALAMAN PERSETUJUAN PUBLIKASI KARYA ILMIAH

Yang bertanda tangan dibawah ini:

Nama : Grisella Vevilia Lauren
NIM : 00000067986
Program Studi : Ilmu Komunikasi
Jenjang : S1
Judul Karya Ilmiah : AKTIVITAS *EVENT MARKETING* PADA
CINÉPOLIS CINEMAS INDONESIA (PT CINEMAXX GLOBAL
PASIFIK)

Menyatakan dengan sesungguhnya bahwa saya bersedia (**pilih salah satu**):

- ☒ Saya bersedia memberikan izin sepenuhnya kepada Universitas Multimedia Nusantara untuk memublikasikan hasil laporan saya ke dalam repositori Knowledge Center sehingga dapat diakses oleh civitas academica UMN/ publik. Saya menyatakan bahwa laporan yang saya buat tidak mengandung data yang bersifat konfidensial.
- ☐ Saya tidak bersedia memublikasikan hasil laporan ini ke dalam repositori Knowledge Center karena ada data yang bersifat konfidensial.
- ☐ Lainnya, pilih salah satu:
 - ☐ Hanya dapat diakses secara internal Universitas Multimedia Nusantara.
 - ☐ Embargo publikasi laporan dalam kurun waktu 3 tahun.

Tangerang, 16 November 2025



Grisella Vevilia Lauren

KATA PENGANTAR

Puji Syukur kepada Tuhan Yang Maha Esa atas selesainya penulisan Laporan Magang ini dengan judul: “AKTIVITAS *EVENT MARKETING* PADA CINÉPOLIS CINEMAS INDONESIA (PT CINEMAXX GLOBAL PASIFIK)” dilakukan untuk memenuhi salah satu syarat untuk mencapai gelar Sarjana Ilmu Komunikasi Program Studi Ilmu Komunikasi pada Fakultas Ilmu Komunikasi Universitas Multimedia Nusantara. Saya menyadari sepenuhnya bahwa penyusunan laporan magang ini tidak dapat terselesaikan dengan baik tanpa adanya dukungan dan arahan dari berbagai pihak. Oleh karena itu, saya mengucapkan terima kasih kepada:

1. Bapak Dr. Ir. Andrey Andoko, M.Sc. Ph.D., selaku Rektor Universitas Multimedia Nusantara.
2. Bapak Dr. Rismi Juliadi, S.T., M.Si, selaku Dekan Fakultas Ilmu Komunikasi Universitas Multimedia Nusantara.
3. Ibu Cendera Rizky Anugrah Bangun, M.Si., selaku Ketua Program Studi Ilmu Komunikasi Universitas Multimedia Nusantara.
4. Bapak Agus Kustiwa, S.Sos, M.Si., selaku Pembimbing yang telah memberikan bimbingan, arahan, dan motivasi hingga terselesainya laporan magang ini.
5. Cinépolis Cinemas Indonesia (PT Cinemaxx Global Pasifik), tempat melakukan praktik kerja magang, atas kesempatan dan pengalaman kerja sebagai *Event and Activation Intern* selama 6 bulan.
6. Kak Reza Pandu Suraya selaku pembimbing lapangan yang telah bersedia mengajari dengan sabar, memberi berbagai masukan, dan mengapresiasi selama praktik kerja magang.
7. Rekan-rekan staf, Ci Delfi, Ci Gia, Kak Nanda, Kak Tasya, dan Mba Amy yang telah memberikan bimbingan dan dukungan selama praktik kerja magang.

8. Keluarga, yang telah memberikan dukungan material, moral, emosional, serta doa sehingga saya dapat menyelesaikan praktik kerja magang dan penulisan laporan magang ini hingga akhir.
9. Rekan sesama pekerja magang, Haura, CJ, dan Ariel yang telah memberikan dukungan emosional, berbagai bantuan, dan menjadikan praktik kerja magang berkesan.

Semoga laporan magang ini dapat memberikan manfaat, menambah wawasan, pengetahuan, motivasi, serta menjadi referensi berharga bagi mahasiswa Universitas Multimedia Nusantara, khususnya yang akan menjalankan praktik kerja magang di masa mendatang.

Tangerang, 16 November 2025



Grisella Vevilia Lauren



AKTIVITAS *EVENT MARKETING* PADA CINÉPOLIS CINEMAS INDONESIA (PT CINEMAXX GLOBAL PASIFIK)

Grisella Vevilia Lauren

ABSTRAK

Industri hiburan bioskop di Indonesia menjadi salah satu bisnis yang memiliki persaingan cukup ketat. Cinépolis Cinemas Indonesia (PT Cinemaxx Global Pasifik) merupakan jaringan bioskop asal Meksiko yang telah menempati posisi ketiga dalam pangsa pasar bioskop Indonesia. Untuk memperkuat posisi dan meningkatkan *awareness* masyarakat, Cinépolis Cinemas Indonesia menjalankan berbagai strategi pemasaran. Salah satunya yaitu dengan menyelenggarakan berbagai kegiatan *event marketing* dan aktivasi merek. Oleh sebab itu, dibutuhkan peran *Event and Activation* untuk mengelola *event* tersebut mulai dari persiapan, pelaksanaan, hingga pasca-acara. Secara umum, laporan ini membahas proses penyelenggaraan 5 *event* di Cinépolis Cinemas Indonesia yang melibatkan kontribusi pekerja magang. Pada proses tersebut diterapkan konsep *event planning process* yang dirumuskan oleh Dowson, Albert, dan Lomax. Terdapat 4 tahapan yaitu *concepting*, *detailed planning*, *managing on-site*, dan *post-event*. Kendala utama yang dihadapi yaitu keterbatasan waktu persiapan *event*. Namun, kendala ini dapat diatasi dengan manajemen waktu dan koordinasi yang baik. Setelah menjalankan praktik kerja magang selama 640 jam, disimpulkan bahwa pekerja magang berhasil memenuhi tujuan kerja magang.

Kata kunci: Acara, Aktivasi Merek, Cinépolis Cinemas Indonesia

EVENT MARKETING ACTIVITIES AT CINÉPOLIS CINEMAS INDONESIA (PT CINEMAXX GLOBAL PASIFIK)

Grisella Vevilia Lauren

ABSTRACT

The cinema entertainment industry in Indonesia is one of the most competitive business sectors. Cinépolis Cinemas Indonesia (PT Cinemaxx Global Pasifik), a Mexican-based cinema chain has secured the third position in Indonesia's cinema market share. To strengthen its position and increase public awareness, Cinépolis Cinemas Indonesia implements various marketing strategies, including event marketing and brand activation activities. Consequently, the role of Event and Activation is essential in managing these events, from preparation and execution to post-event evaluation. This report discusses the organization of five events at Cinépolis Cinemas Indonesia, which involved contributions from interns. The process applied the event planning concept developed by Dowson, Albert, and Lomax (2022). It consists of four stages: concepting, detailed planning, on-site management, and post-event activities. The main challenge encountered was the limited preparation time. However, this issue was resolved through effective time management and coordination. After completing 640 hours of internship practice, it is concluded that the objectives of this internship program successfully achieved.

Keywords: Brand Activation, Cinépolis Cinemas Indonesia, Event

DAFTAR ISI

HALAMAN PERNYATAAN TIDAK PLAGIAT	ii
HALAMAN PENGESAHAN	iii
HALAMAN PERNYATAAN PENGGUNAAN BANTUAN KECERDASAN ARTIFISIAL (AI)	iv
HALAMAN PERNYATAAN KEABSAHAN PERUSAHAAN	vi
HALAMAN PERSETUJUAN PUBLIKASI KARYA ILMIAH	vii
KATA PENGANTAR	viii
ABSTRAK	x
<i>ABSTRACT</i>	xi
DAFTAR ISI	xii
DAFTAR TABEL	xiv
DAFTAR GAMBAR	xv
DAFTAR LAMPIRAN	xvii
BAB I	
PENDAHULUAN	1
1.1 Latar Belakang	1
1.2 Maksud dan Tujuan Kerja	7
1.3 Deskripsi Waktu dan Prosedur Pelaksanaan Kerja	7
BAB II	
GAMBARAN UMUM PERUSAHAAN	12
2.1 Deskripsi Perusahaan	12
2.1.1 Visi, Misi, Nilai-Nilai PT Cinemaxx Global Pasifik	17
2.2 Struktur Organisasi Perusahaan	19
2.3 Portfolio Perusahaan	22
BAB III	
PELAKSANAAN KERJA	27
3.1 Kedudukan dan Koordinasi	27
3.1.1 Kedudukan	27
3.1.2 Koordinasi	28
3.2 Tugas yang Dilakukan	30
3.3 Uraian Pelaksanaan Kerja	33
3.3.1 Proses Pelaksanaan	39
3.3.1.1 Proyek 1: Special Screening Demon Slayer	39
3.3.1.2 Proyek 2: Event Sponsorship Euforia UMN	49
3.3.1.3 Proyek 3: Special Screening BTS Movie Week	59
3.3.1.4 Proyek 4: Event Sponsorship Liga Mahasiswa 2025	69
3.3.1.5 Proyek 5: Grand Opening Mall The Galeria Banjar	76
3.3.2 Kendala yang Ditemukan	85
3.3.3 Solusi atas Kendala yang Ditemukan	86

BAB IV	
PENUTUP	87
4.1 Kesimpulan	87
4.2 Saran	88
DAFTAR PUSTAKA	91
LAMPIRAN	93



UMN
UNIVERSITAS
MULTIMEDIA
NUSANTARA

DAFTAR TABEL

Tabel 3.1 Detail Pekerjaan yang Dilakukan.....	31
--	----



UMN
UNIVERSITAS
MULTIMEDIA
NUSANTARA

DAFTAR GAMBAR

Gambar 1.1 Alasan Masyarakat Menonton Film di Bioskop.....	1
Gambar 1.2 Jumlah Penonton Film Indonesia Tahun 2007-2025.....	2
Gambar 1.3 Ruang Menonton Film Masyarakat Indonesia.....	3
Gambar 1.4 Jumlah Bioskop di Indonesia Berdasarkan Kelompok.....	4
Gambar 1.5 Event Launching Kolaborasi Cinépolis X Chef Devina.....	6
Gambar 2.1 Logo Cinépolis.....	12
Gambar 2.2 Perjalanan Cinépolis Indonesia.....	13
Gambar 2.3 Cinépolis Regular.....	14
Gambar 2.4 Cinépolis VIP.....	15
Gambar 2.5 Cinépolis Macro XE.....	15
Gambar 2.6 Cinépolis Comfort.....	16
Gambar 2.7 Cinépolis Junior.....	16
Gambar 2.8 Cinépolis JOMO.....	17
Gambar 2.9 Struktur Organisasi PT Cinemaxx Global Pasifik.....	19
Gambar 2.10 Struktur Divisi Brand Marketing.....	20
Gambar 2.11 Event Let's Go To Cinepolis.....	23
Gambar 2.12 Event Menu Launching Cinépolis x Chef Devina.....	24
Gambar 2.13 Event Special Screening Smurfs.....	25
Gambar 2.14 Event Halloween Cinepolis x PORTAL.....	25
Gambar 2.15 Grand Opening Site & Gala Premiere Sewu Dino.....	26
Gambar 3.1 Kedudukan Pekerja Magang Dalam Divisi Brand Marketing.....	27
Gambar 3.2 Bagan Alur Koordinasi.....	28
Gambar 3.3 Google Sheets Daftar Event.....	34
Gambar 3.4 Google Sheets Preparation Event.....	35
Gambar 3.5 Konsep Event Berdasarkan 5W.....	36
Gambar 3.6 Hasil Brainstorming Event Demon Slayer.....	39
Gambar 3.7 Deck Concepting Event Demon Slayer.....	41
Gambar 3.8 Deck Proposal Event Demon Slayer.....	42
Gambar 3.9 Challenge Event Demon Slayer.....	43
Gambar 3.10 List Komunitas Event Demon Slayer.....	44
Gambar 3.11 Grup Koordinasi Event Demon Slayer.....	44
Gambar 3.12 Checklist Event Demon Slayer.....	45
Gambar 3.13 Rundown Event Demon Slayer.....	45
Gambar 3.14 Situasi Registrasi Event Demon Slayer.....	46
Gambar 3.15 Dokumentasi Event Demon Slayer.....	47
Gambar 3.16 Report Event Demon Slayer.....	48
Gambar 3.17 Feedback Event Demon Slayer.....	48
Gambar 3.18 Konten Event Demon Slayer.....	49
Gambar 3.19 Proposal Event Euforia.....	50

Gambar 3.20 Meeting dengan Pihak Euforia.....	51
Gambar 3.21 Concepting Deck Event Sponsorship Euforia.....	52
Gambar 3.22 Email Event Order Sponsorship Euforia.....	53
Gambar 3.23 Chat Dengan Pihak Vendor.....	54
Gambar 3.24 Desain Materi Tripod Banner.....	54
Gambar 3.25 Checklist Event Sponsorship Euforia.....	55
Gambar 3.26 Proses Loading In oleh Tim Vendor dan Sites.....	56
Gambar 3.27 Sesi Mini Games.....	56
Gambar 3.28 Hari H Event Euforia.....	57
Gambar 3.29 Dokumentasi Benefit Sponsorship Euforia.....	58
Gambar 3.30 Report Event Sponsorship Euforia.....	58
Gambar 3.31 Deck Concepting Event BTS.....	60
Gambar 3.32 Deck Proposal Event BTS.....	62
Gambar 3.33 List Komunitas Penggemar BTS.....	62
Gambar 3.34 Chat Approach Komunitas Penggemar BTS.....	63
Gambar 3.35 Email Pengajuan kepada Tim F&B.....	64
Gambar 3.36 Grup Koordinasi Event BTS.....	65
Gambar 3.37 Meeting Event BTS.....	66
Gambar 3.38 Checklist Event BTS.....	66
Gambar 3.39 Hari Pelaksanaan Event BTS.....	67
Gambar 3.40 Report Event BTS.....	68
Gambar 3.41 Proposal Event LIMA.....	69
Gambar 3.42 Concepting Deck Event LIMA.....	70
Gambar 3.43 Meeting Persiapan Press Conference LIMA.....	72
Gambar 3.44 WhatsApp Koordinasi Event LIMA.....	72
Gambar 3.45 Materi Squeeze Frame.....	73
Gambar 3.46 Checklist Event LIMA.....	73
Gambar 3.47 Hari H Press Conference LIMA.....	74
Gambar 3.48 Sesi Dedicated Mini Games di Hari H LIMA.....	75
Gambar 3.49 Feedback Sementara Event LIMA.....	75
Gambar 3.50 Deck Conception Event Opening Banjar.....	76
Gambar 3.51 Deck Proposal Event Opening Banjar.....	78
Gambar 3.52 Daftar Universitas.....	79
Gambar 3.53 Grup Koordinasi dengan Universitas.....	79
Gambar 3.54 Checklist Event Opening Banjar.....	80
Gambar 3.55 Rundown Event Opening Banjar.....	81
Gambar 3.56 Seat Plotting Event Opening Banjar.....	81
Gambar 3.57 Informasi di Grup saat Hari H.....	82
Gambar 3.58 Dokumentasi Event Opening Banjar.....	83
Gambar 3.59 Report Event Opening Banjar.....	84

DAFTAR LAMPIRAN

Lampiran A - Surat Pengantar PRO-STEP 01.....	93
Lampiran B - Kartu PRO-STEP 02.....	94
Lampiran C - Daily Task PRO-STEP 03.....	95
Lampiran D - Verifikasi Laporan PRO-STEP 04.....	96
Lampiran E - Surat Penerimaan PRO-STEP 05.....	97
Lampiran F - Lampiran Pengecekan Hasil Similarity Turnitin.....	98
Lampiran G - Lampiran Pengecekan Hasil AI Writing Turnitin.....	99
Lampiran H - Formulir Penggunaan Perangkat Kecerdasan Artifisial (AI).....	100
Lampiran I - Hasil Karya Kerja Magang.....	101
Lampiran J - Dokumentasi Kerja Magang.....	103
Lampiran K - Formulir Bimbingan Magang.....	104
Lampiran L - Curriculum Vitae.....	105

